

Dokumentation

Kampf-Modul

Benutzerhandbuch





Inhaltsverzeichnis

1 Lieferinhalt

Electronic Body Protector (EBP)

1 Weste inkl. eingelegten Inlett mit Verbindungsschlauch zum Sender
Hinweis: Sie finden den Verbindungsschlauch auf der Innenseite der Weste im Klettverschlussfach oben rechts

1 Sender inkl. Ersatzschlauch
Hinweis: Sie finden den Sender auf der Innenseite der Weste im Klettverschlussfach oben rechts

1 Ladegerät

1 TÜV Booklet

1 Benutzerhandbuch (Englisch)

1 Software CD

1 Tasche

2 Benutzeranforderungen

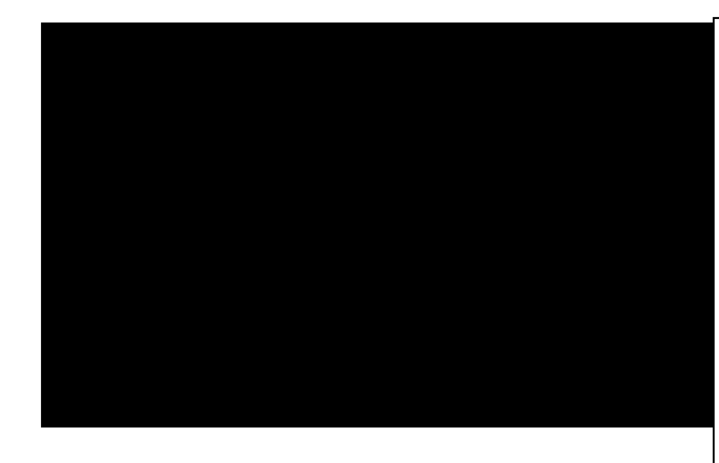
Für den sachgemäßen Einsatz des Electronic Body Protectors benötigen Sie einen PC oder ein Notebook, das folgenden Anforderungen entspricht:

- Bluetooth Schnittstelle (optimal im PC/Notebook integriert, andernfalls einen geeigneten Bluetooth Stick; bei Bedarf kontaktieren Sie Ihren adidas Händler, der einen geeigneten Stick für Sie bereithält)
- Betriebssystem: Windows XP (Home Edition/Professional) oder neuere Version
  Service Pack 2
  Intel Pentium M Prozessor 1,70 GHz
  Memory 512MB SDRAM
  Display XGA 1024x768
  Graphics 128MB
  10 MB HDD
  CD/DVD ROM
  USB 2.0.
- Adobe Acrobat Reader
- Internet Anschluss für Updates

3 Vor dem ersten Gebrauch

Bitte beachten Sie die Sicherheitshinweise, sowie die detaillierten Ausführungen zum Electronic Body Protector (EBP) im beiliegenden Booklet.





A…Schutz- und Sensorinlett: Ist über Ventilanschluss (1) und Verbindungsschlauch (2) mit dem Schlauchanschluss (3) des Senders (B) verbunden
B…Sender
C…Steckerladegerät
1…Ventilanschluss
2...Verbindungsschlauch
3…Schlauchanschluss
4…Kontrollleuchte „grün" Sender ist betriebsbereit
5…Kontrollleuchte: „rot" Erlischt, sobald der Sender voll geladen ist
6…Ein-/Ausschaltknopf
7…Ladestecker
8…Ladebuchse

Aufladen

Die elektronische Kampfweste (EBP) wird mit **nicht aufgeladener** elektronischer Sensoreinheit (B) ausgeliefert. Diese ist vor dem ersten Gebrauch mit beiliegendem Steckerladegerät (C) zunächst aufzuladen. Der Ladezustand kann geprüft werden, indem die Sendeeinheit gestartet wird. (siehe dazu Kapitel *5.1. Aktivierung des Senders*)

Zum Aufladen wird der Ladestecker (7) mit der elektronischen Ladebuchse (8) verbunden und anschließend das Steckerladegerät (C) mit der Stromversorgung (Wechselspannung 110-240 Volt). Nach ca. 4 Stunden ununterbrochener Ladezeit ist der Akku geladen und die elektronische Sensoreinheit (B) betriebsbereit.





Anschließen

Nach Trennung vom Ladegerät (C), kann die elektronische Sensoreinheit (B) in die Kampfweste eingebaut werden. Dazu verbinden Sie den Verbindungsschlauch (2) mit dem Schlauchanschluß (3), den Sie in der Innenseite der Weste im Klettverschlussfach finden, durch vorsichtiges Aufschieben auf den Nippel. Die Teile müssen fest ineinander gesteckt werden, um den einwandfreien Betrieb zu gewährleisten. Wenn Sie das neue Sendermodell verwenden, wird der Schlauchanschluss direkt in den Sender gesteckt. Bitte achten Sie darauf, dass auch die anderen Bauteile über die Steckverbindungen ordnungsgemäß miteinander verbunden sind. Legen Sie nun die elektronische Sensoreinheit (B) in die dafür vorgesehene Tasche ein und verschließen Sie diese mit dem Klettverschluss.

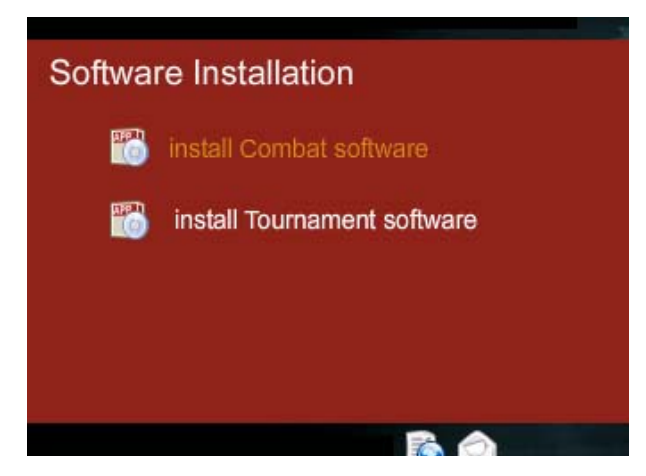

altes Sendermodell


neues Sendermodell

4 Software Installation

Sollte das Programm bereits installiert sein, folgen Sie gleich direkt dem Punkt 5.1. Aktivierung des Senders.
Zur Inbetriebnahme der Elektronischen Kampfweste starten Sie zunächst Ihren PC, bzw. Ihr Notebook, und legen Sie die beiliegende Software-CD ein. Das Programm sollte nun von selbst starten, falls nicht, öffnen Sie die CTM Software über den Arbeitsplatz.





Folgen Sie den Instruktionen im Menüpunkt Combat Tournament zur Software Installation am Bildschirm. Installieren Sie vorerst die Combat Software, die für die Verwendung der Kampfwesten unerlässlich ist.



Bei der

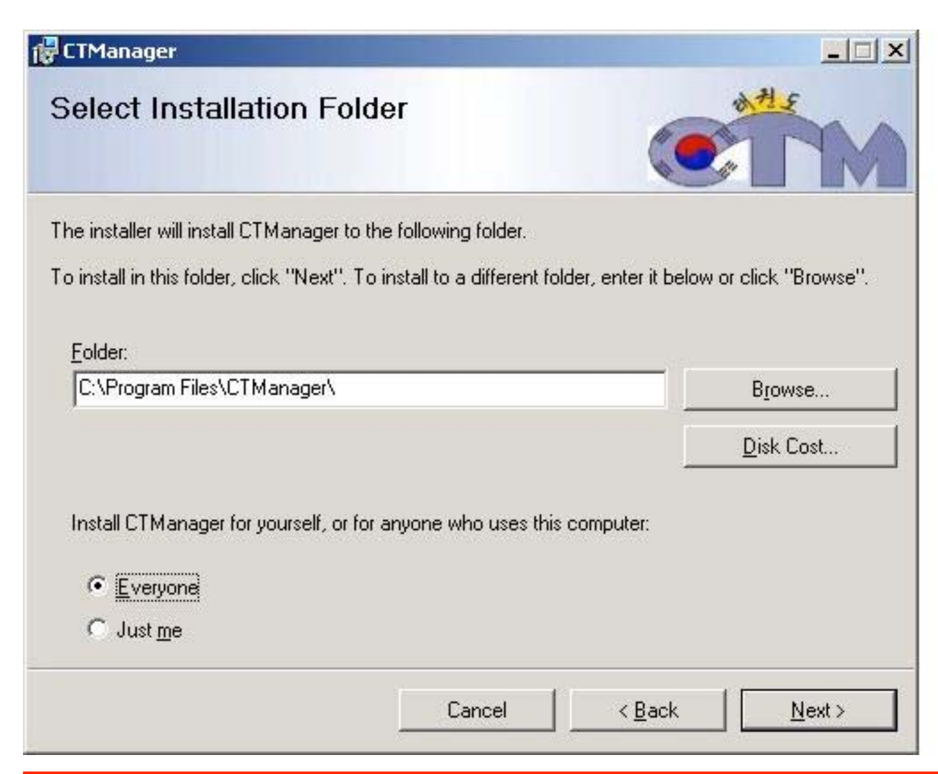


Installation stehen die Möglichkeiten Run and Save zur Auswahl.

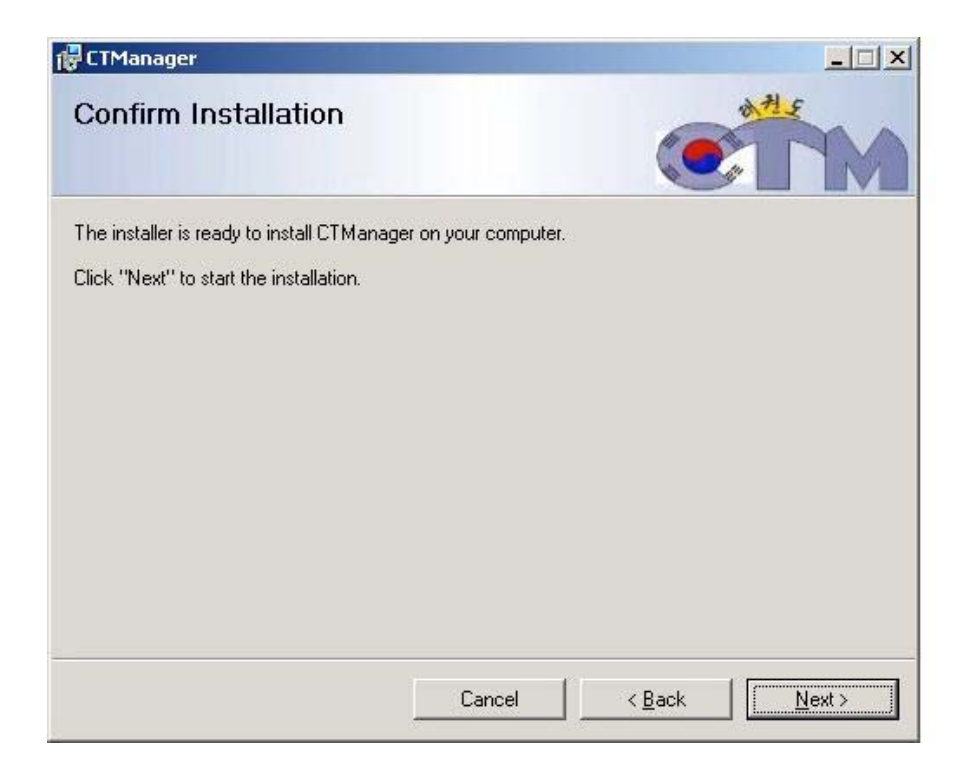
Unser Tipp: Installieren Sie die Software über den Menüpunkt Run.

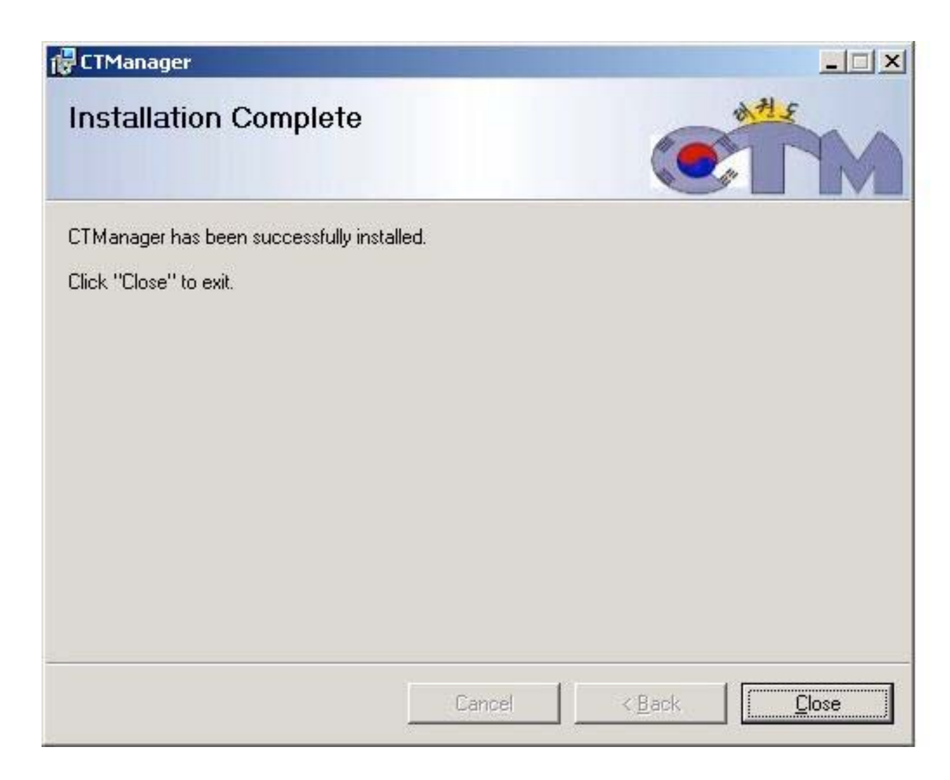

CTManager
License Agreement
Please take a moment to read the license agreement now. If you accept the terms below, click "I Agree", then "Next". Otherwise click "Cancel".
CTMManger - Electronic Protector Software
LIZENZ:
I.) Dies ist eine voll Funktionsfähige Software, die dem aktuellen Entwicklungsstand in vollem Umfang entspricht. Diese Lizenz erlaubt jedoch NUR durch Einverständnis und Absprache mit den Entwicklern das Verwenden der Software.
I Do Not Agree
I Agree
Cancel
< Back
Next >


CTManager
Welcome to the CTManager Setup Wizard
The installer will guide you through the steps required to install CTManager on your computer.
WARNING: This computer program is protected by copyright law and international treaties. Unauthorized duplication or distribution of this program, or any portion of it, may result in severe civil or criminal penalties, and will be prosecuted to the maximum extent possible under the law.
Cancel
< Back
Next >



Es wird empfohlen die Einstellung Everyone zu aktivieren, da sie es ermöglicht, dass die Software jederzeit und benutzerunabhängig verwendet werden kann.





Zum Abschluss der Software Installation klicken Sie auf Close. Sobald das Programm installiert ist können Sie damit arbeiten.

Hinweis: Die zusätzliche Tournament Software bietet lediglich die Möglichkeit, die Rahmenbedingungen für Turniere (Wettkampflisten etc.) zu steuern und muss nur bei Bedarf installiert werden.

5 Vorbereitung zur Inbetriebnahme

5.1. Aktivierung des Senders

Zum Aktivieren des Senders (B) drücken Sie bitte den versenkten Einschaltknopf (6) am oberen Ende des Kästchens mit Hilfe eines Kugelschreibers o.ä. bis das Kontrolllämpchen (5) zu leuchten beginnt.

Hinweis: dauerhaftes Leuchten zeigt, dass der Akku geladen ist, ein kurzes Aufblinken bzw. gar kein Leuchten zeigt, dass der Akku leer ist. Wenn der Sender am Ladegerät hängt, bleibt das Kontrolllämpchen dunkel.
Der Sender (B) ist jetzt aktiviert und kann an die Weste angeschlossen werden. Verschließen Sie nun die Schutztasche der Weste wieder mit dem Klettverschluss, die Elektronische Kampfweste ist jetzt einsatzbereit.



altes Sendermodell



neues Sendermodell

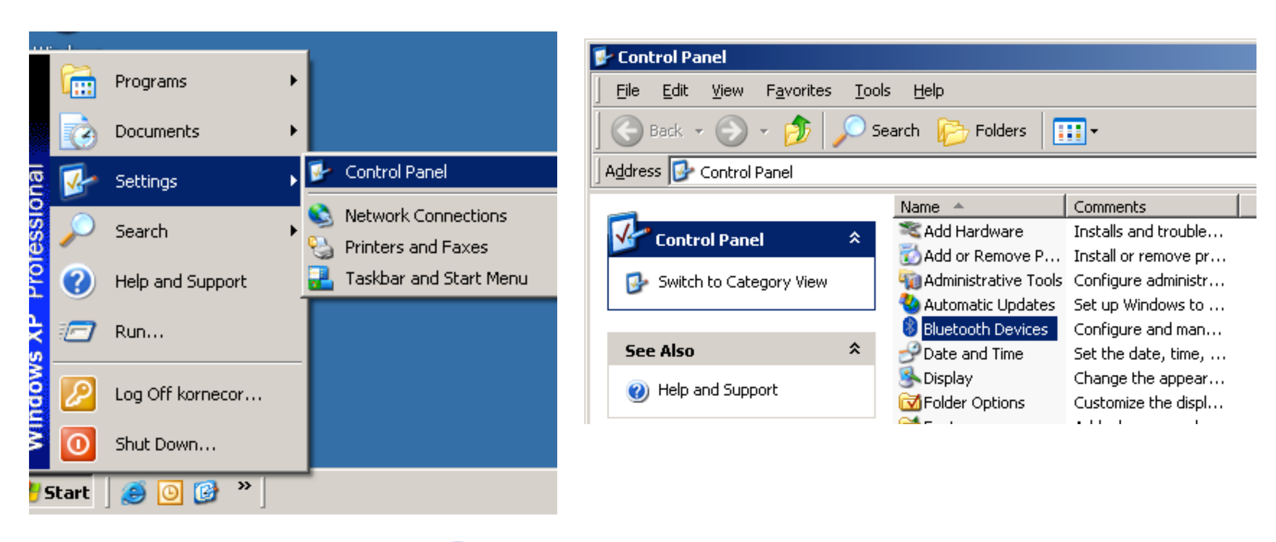
5.2. Bluetooth Installation

Hinweise

- Diese Anleitung bezieht sich auf das Einrichten von Bluetooth Geräten in Windows XP unter Verwendung der XP Bluetooth Treiber.
- Wichtig ist es von Beginn an eine Entscheidung über die Benutzung der Internen Bluetooth Verbindung oder eines externen Bluetooth Sticks zu treffen, da bei unterschiedlicher Benutzung eine Blockierung der COM Ports auftreten kann.
- Computer mit internen Bluetooth Empfänger dürfen nicht gleichzeitig einen externen Bluetooth Stick verwenden, da sich beide Geräte überschneiden. Empfehlung: Es ist der interne Empfänger dem externen vorzuziehen. Wird dennoch ein externer Stick verwendet, so muss die interne Bluetooth Verbindung deaktiviert werden.
- Um Blockierungen der COM Ports zu vermeiden, muss immer derselbe Bluetooth Stick verwendet werden bzw. immer derselbe USB Slot.
- Zu Beginn der Bluetooth Installation sollte der Interne Bluetooth bereits aktiviert sein bzw. die Hardware (z.B.: USB Bluetooth Stick) bereits eingesteckt und funktionsbereit sein.
- Bei Bedarf hält ihr adidas Händler einen geeigneten USB Bluetooth Stick zur Verfügung.

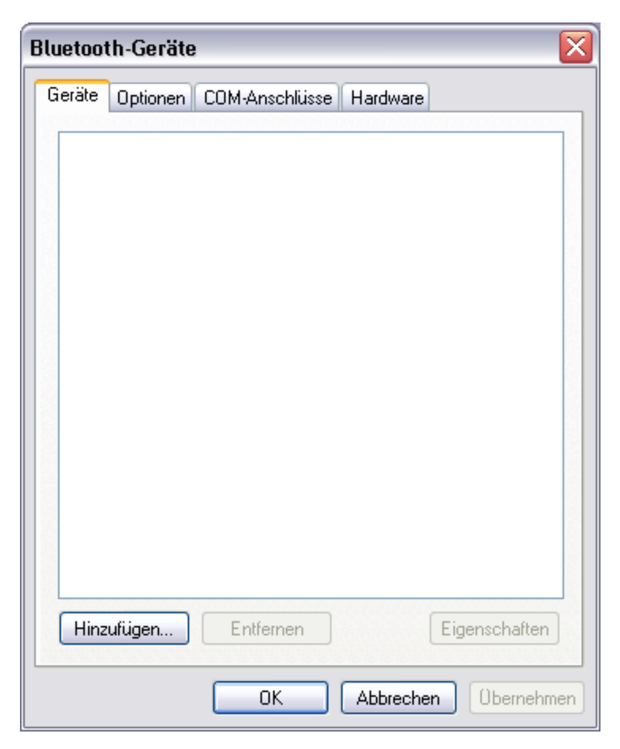
Geräte verbinden

Aktivieren Sie zuerst die Bluetooth Verbindung auf Ihrem PC bzw. verbinden Sie den USB Bluetooth Stick mit dem USB Anschluss Ihres PCs.
Nachdem sie in der Systemsteuerung (Start → Einstellungen → Systemsteuerung) das Symbol für Bluetooth-Verbindungen angeklickt haben, erscheint der Assistent zum Einrichten der Verbindungen.



<u>Hinweis:</u> Bluetooth  Symbol:

Bluetooth Menü:



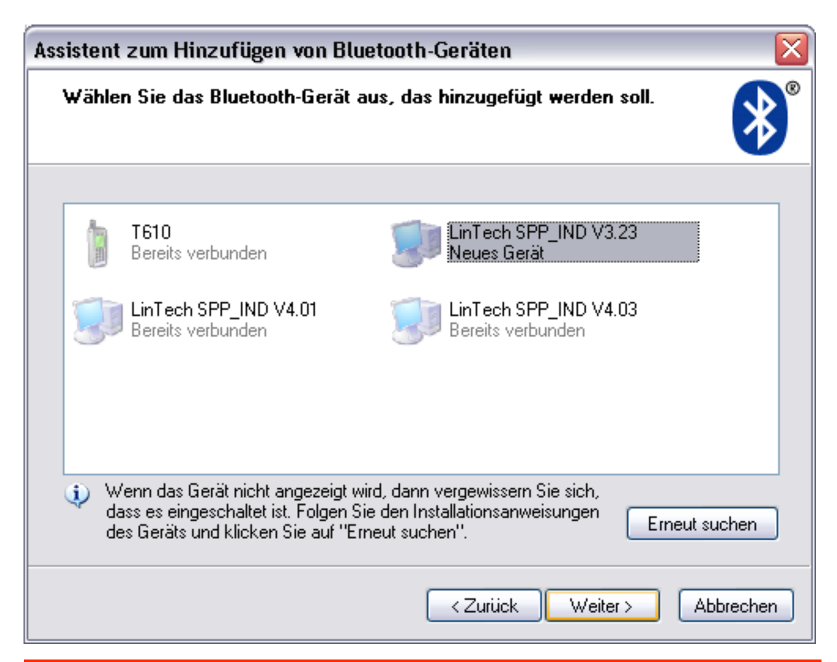
Sie sollten nun ihr Bluetooth-Gerät (Sender in der elektronischen Kampfweste oder Joystick) einschalten und mit „Hinzufügen…“ die Prozedur starten.

Device Wizard



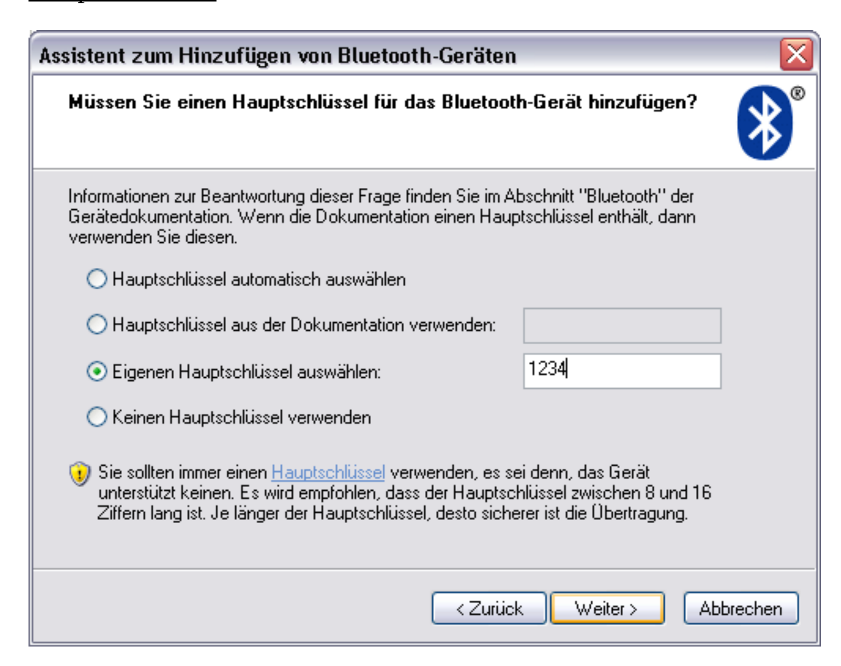
Markiert man nun im erschienenen Dialog die Einstellung, dass das Gerät eingerichtet ist und klickt auf „Weiter“, wird die Suche gestartet.

Gerät auswählen:



Die CTM Geräte sind in der Geräte Liste als LinTech bezeichnet.
Wurde das gewünschte Gerät gefunden, markiert man es und klickt wieder auf „Weiter“

Hauptschlüssel:



Jetzt muss ein Hauptschlüssel eingegeben werden, im Fall des EBP immer 1234. Der Hauptschlüssel garantiert eine sichere Verbindung. Es ist intern ein eigener Code vorhanden, der gemeinsam mit der 128 Bit Codierung und dem „Channel Hopping“ eine sichere Verbindung garantiert.



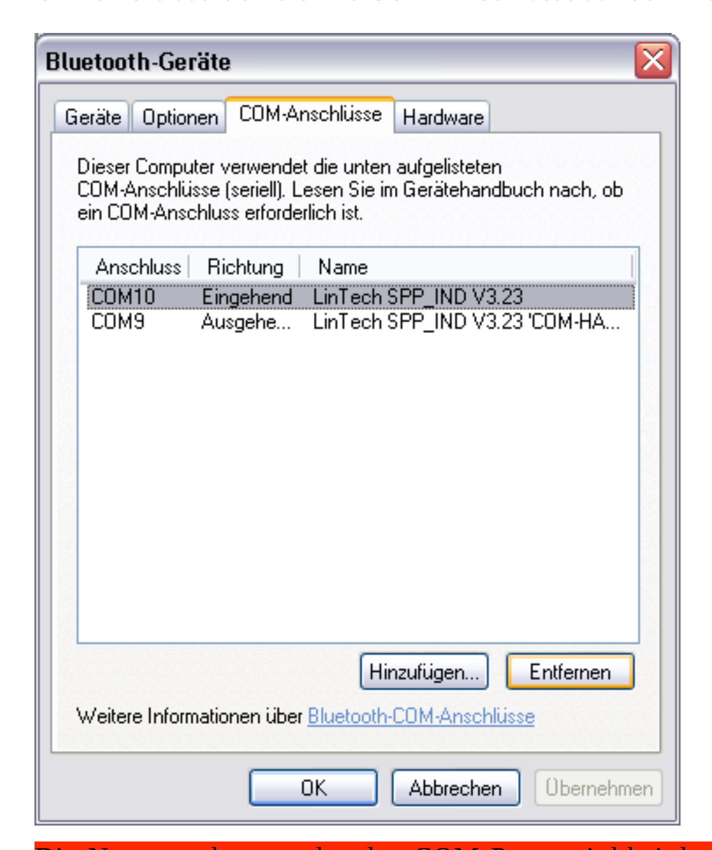
Bluetooth Geräte-Übersicht



Nach Eingabe des Schlüssels, klick auf „Weiter“ und anschließendem Fertigstellen, sollte das Gerät nun in die Liste aufgenommen worden sein und die Verbindung ist somit erfolgreich hergestellt worden.

COM Anschlüsse

Öffnen Sie das Verzeichnis COM Anschlüsse auf dem Fenster.

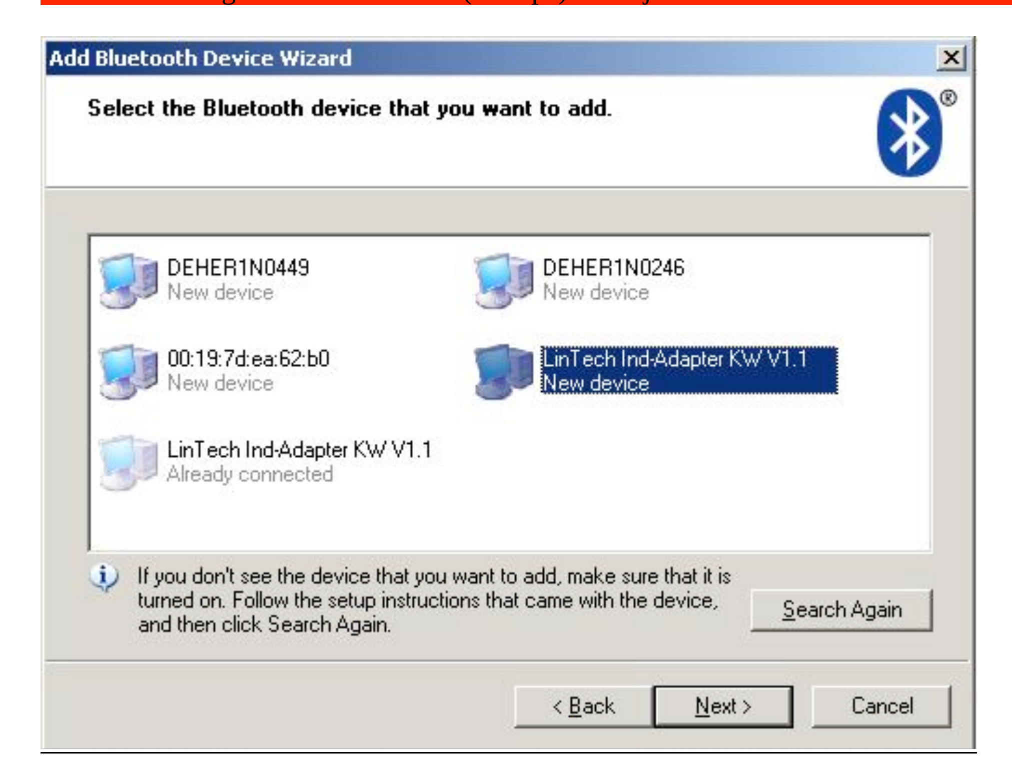


Die Nummer des ausgehenden COM Ports wird bei der anschließenden Auswahl der Geräte in der CTM Software benötigt und sollte daher notiert werden. Wir empfehlen, den Sender mit dem zugeordneten COM Port zu markieren (z.B. mit Klebepunkten), damit es später zu keinen Verwechslungen kommt.

Hinweis: Ports die im Feld „Richtung Eingehend“ beinhalten, werden von der Software nicht verwendet und sollten unbedingt gelöscht werden um die Entstehung von Phantom-Ports zu vermeiden.

Nun können Sie mit OK die Installation der Geräte verlassen.

Hinweis: Die beschriebene Vorgehensweise bezieht sich auf die Installation von einem EBP. Bei Verwendung von zwei Westen (Kampf) muss jedes Gerät extra installiert werden.



Ende

Wenn Sie beim nächsten Gebrauch den selben Bluetooth Stick bzw. die selben Sender verwenden, müssen die Ports nicht mehr deinstalliert werden. Sei können bei der nächsten Verwendung die selben Ports wieder verwenden und müssen die Bluetooth Ports nicht mehr neu installieren.

Andernfalls müssen, wenn das Training oder der Wettkampf beendet ist, die Bluetooth Devices wieder aus diesem Menü deinstalliert werden, bevor der Computer ausgeschaltet wird. Nur so werden die COM Ports rückgestellt und für den nächsten Einsatz freigegeben. Somit entstehen aus dieser Anwendung heraus keine Phantome Ports und keine zusätzlichen Einträge in der Windows Registry

Ports

Um die Bluetooth-Geräte für die Kampfwesten-Software verwenden zu können, müssen die Richtigen „Ports“ (COM1, COM2, …) zugewiesen sein. Zu beachten ist dabei, dass nur Ports von COM1 bis COM9 dafür verwendet werden sollen. Wobei es vorkommen kann, dass einige Ports bereits vom Betriebssystem in Gebrauch sind und nicht verwendet werden können. Wurden automatisch bereits Ports im Bereich von 1 bis 9 vergeben, so muss man keine weiteren Einstellungen mehr vornehmen und kann bereits loslegen.

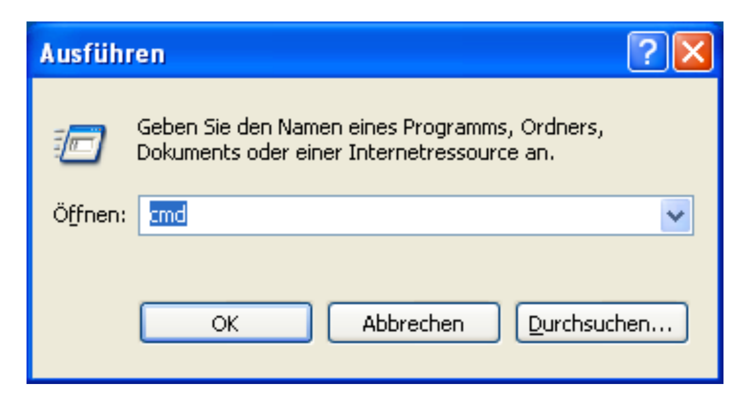
Sollte eine „ungültige“ Portnummer (über 9) installiert worden sein, sollte man nach der Beschreibung „5.3. Entfernen von nicht verwendeten Ports“ sein System von ungültigen Ports säubern und danach die Prozedur (ab 5.) wiederholen.

Entfernen von nicht verwendeten Ports

Sollten bei der Einrichtung nicht gültige Ports gefunden werden (Ports mit einer höheren Nummer als 9) liegt das meist daran, dass im Betriebssystem noch alte unverwendete Ports hinterlegt sind. Diese so genannten „Phantome“ werden vom System nicht automatisch entfernt. In so einem Fall kann man diese jedoch manuell deinstallieren. Generell empfiehlt es sich, nach oder vor jeder Anwendung der Bluetooth Geräte das System von diesen „Phantomen“ zu säubern.

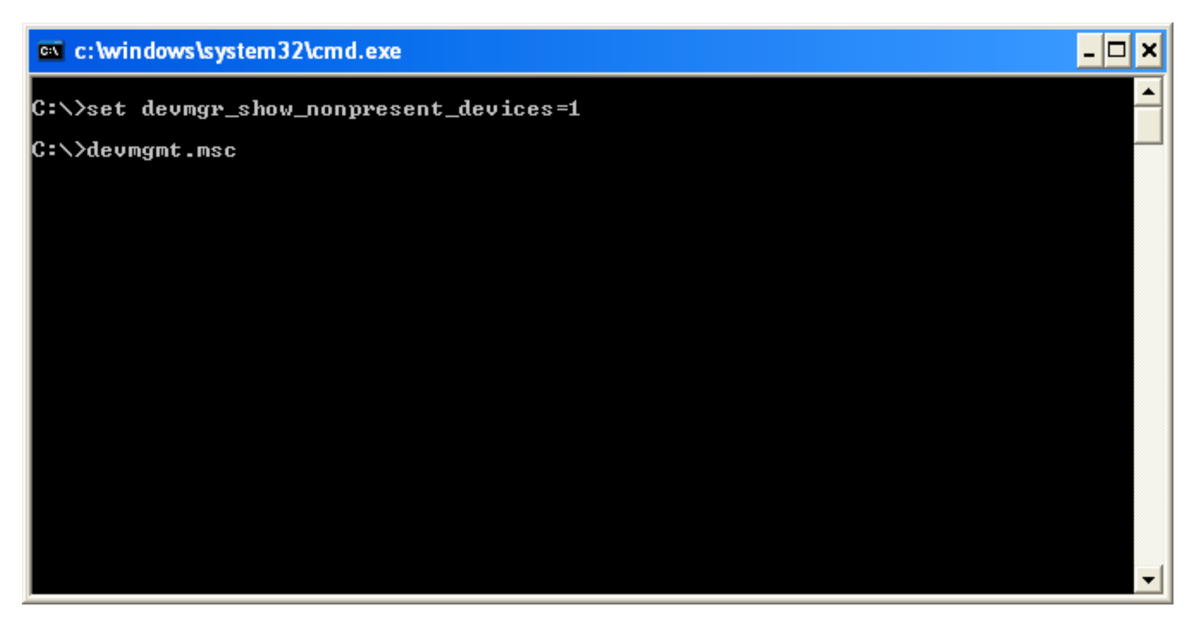
Zunächst sollten alle Bluetooth Geräte wieder entfernt werden. Dies geschieht in der Systemsteuerung (Start → Einstellungen → Systemsteuerung → Bluetooth-Verbindungen), in dem man die Geräte auswählt und entfernt.

Startmenü



Nachdem die Geräte entfernt wurden, öffnet man im Startmenü eine Konsole, in dem man im Menü „Ausführen“ den Befehl „cmd“ eingibt und bestätigt:

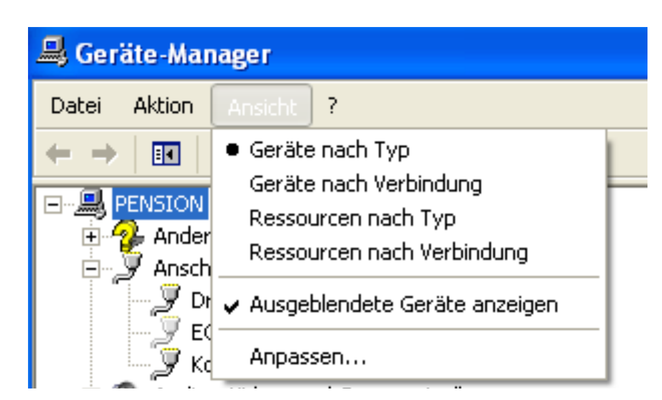
CMD:



In der nun offenen Konsole gibt man folgende 2 Befehle ein (jeweils mit „Enter“ bestätigt):

- set devmgr_show_nonpresent_devices=1
- devmgmt.msc

Ausgeblendete Geräte:



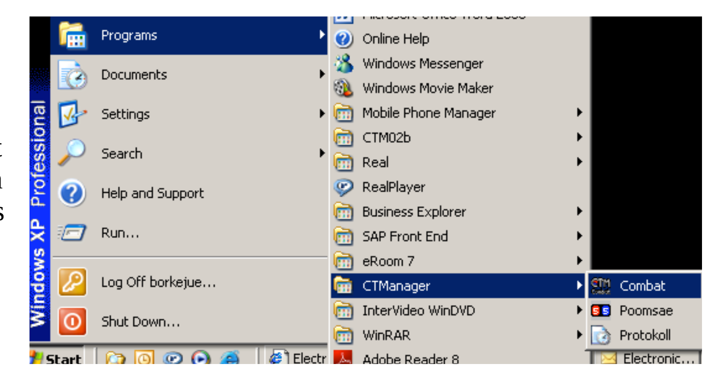
Jetzt sollte sich der Gerätemanager des Systems öffnen. Hier sollte noch folgendes Menü zum Anzeigen ausgeblendeter Geräte aktiviert werden:

Jetzt können alle vom System nicht verwendeten Ports deinstalliert werden. Sie werden im Ast „Anschlüsse (COM und LPT)“ mit einem transparenten Steckersymbol dargestellt und können durch Auswahl mit der rechten Maustaste deinstalliert werden.

6 Hauptoberfläche - Übersicht

6.1. Programmstart

Starten Sie das Wettkampfprogramm mit dem automatisch generierten Icon „Combat“ auf ihrem Desktop bzw. über das Startmenü in den Programmen.



6.2. Die Hauptoberfläche

Auf der klar graphisch klar gegliederten Oberfläche befinden sich die wichtigsten Funktionen zum schnellen Zugriff auf die einzelnen Programmteile.

Detaillierte Beschreibungen der einzelnen Menüpunkte finden Sie in den darauf folgenden Kapiteln.

Combat Tournament Manager

Combat

Training

Combat und Training bilden die beiden Hauptbestandteile der Software, durch sie kann der eigentliche Kampf gestartet, angezeigt und überwacht werden. Der wesentliche Unterschied dabei besteht im Ablauf einzelner oder mehrerer Kämpfe

Devices

Über „Devices“ werden die Westen und Joysticks für die Kopftreffer mit der Software verbunden, beziehungsweise wird der aktuelle Status der verbundenen Geräte angezeigt.

Settings

Unter „Settings“ können allgemeine Einstellungen getätigt werden.

Update

Hier können Sie im Internet nach aktuellen Updates suchen. Siehe dazu 6.3. Updates

Close

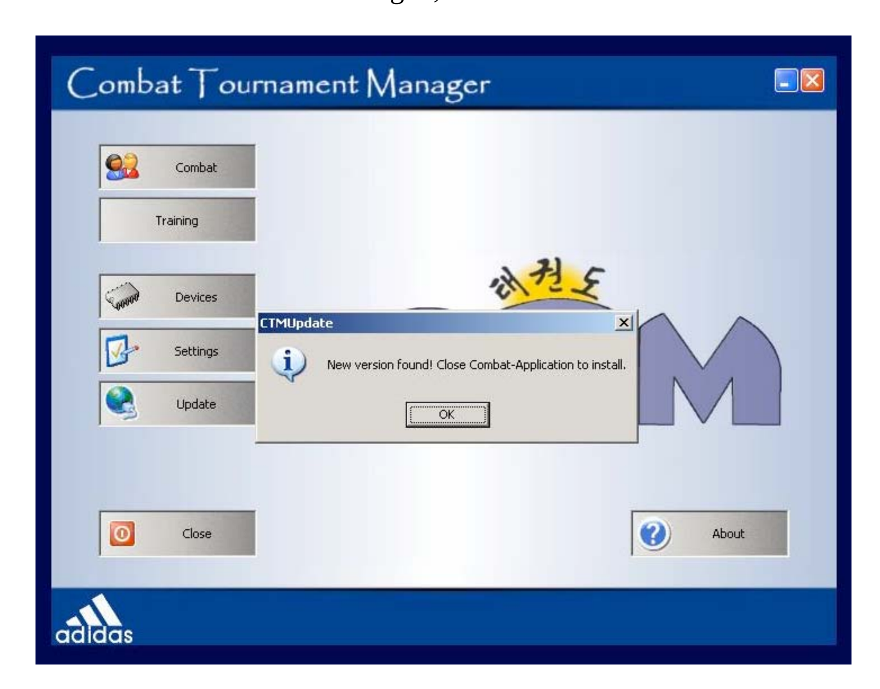
Hier können Sie den Combat Tournament Manager beenden.

adidas

Version: 1.00/00 Beta (Build: 1202071900)

6.3. Updates

Mittels „Update“ kann auf neueste Programm-Updates überprüft werden, sofern eine Internetverbindung vorhanden ist.
Wenn Ihr PC an das Internet angeschlossen ist, werden Sie bei Programmstart automatisch über Updates informiert. Um diese zu installieren **beenden Sie das Programm** und folgen Sie den Installationsanweisungen, ähnlich der Software Installation.



Hinweis: Bei Updates ist es notwendig, wieder den Einstellungspunkt „Everyone“ für die Benutzung zu wählen. Generell sind bei der Installation der Updates die gleichen Schritte, wie bei der Software Installation (Kapitel 4)
Wenn das Software Update installiert ist, kann das Programm wieder wie gewohnt gestartet werden. Eventuell kann durch die Installation ein zweites Programm Icon auf ihrem Desktop erscheinen (z.B. Poomsae – nur erforderlich, wenn Sie das Poomsae Modul verwenden möchten), das eine neue Verwendungsweise des EBP bietet.

Generell wird das Programm nach dem Update wieder wie gewohnt über das Icon am Desktop gestartet.

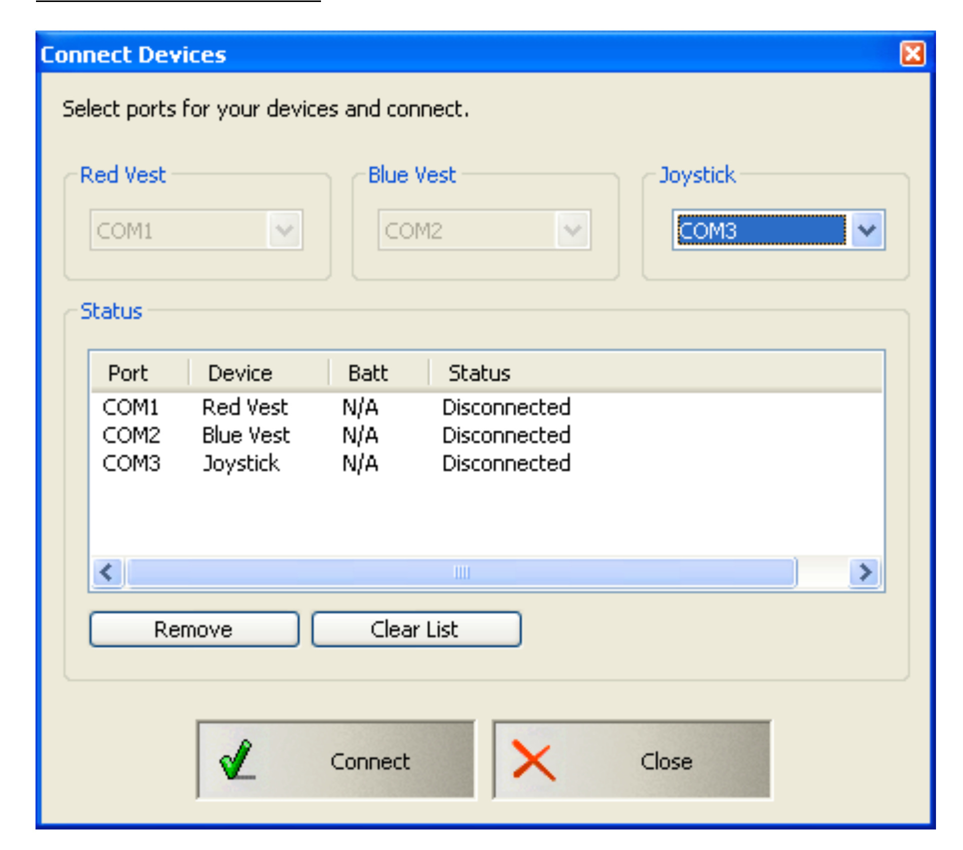


7 Devices



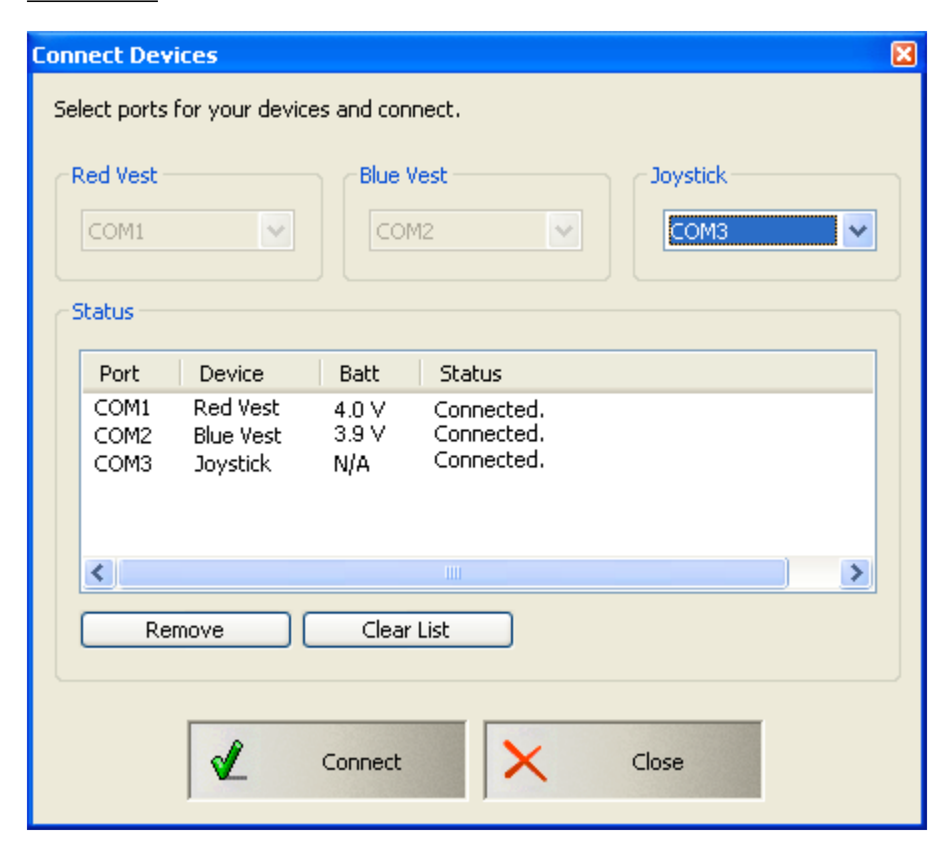
Vor Kampfbeginn müssen im Menüpunkt Devices die Westen ausgewählt und verbunden werden. Alle Geräte sollten bereits eingerichtet sein (siehe 5.2. Bluetooth Installation). Dabei ergibt sich für jedes Gerät ein virtueller Port mit einer Nummer.
(Siehe: Kapitel „Bluetooth Einrichtung“)
Mit „Clear List“ sollte zu Beginn die komplette Liste gelöscht werden, ehe die neuen Westen verbunden werden.

Auswählen der Westen:



Unter „Red Vest“ und „Blue Vest“ werden die Ports der roten und blauen elektronischen Weste zugeordnet. Die mit „Joystick“ eingestellten Ports repräsentieren die ESM Geräte bzw. Joysticks für die Kopftreffer-Wertungen. Durch Auswählen werden die Ports der Liste hinzugefügt. Mittels markieren in der Liste und „Remove“, können die Ports wieder entfernt werden.

Verbinden:



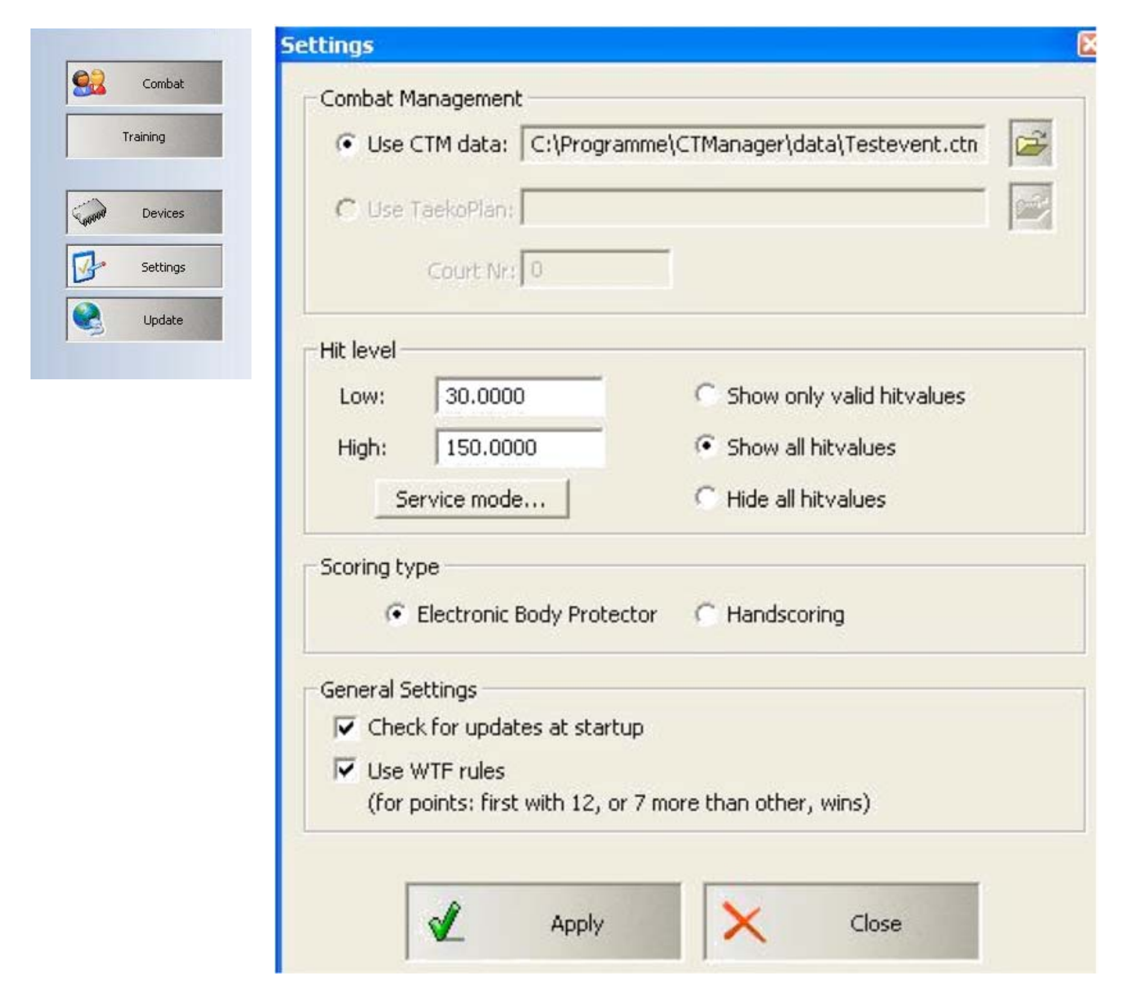
Beim Klick auf „Connect“ werden nun alle eingestellten elektronischen Westen und Joysticks verbunden und der Status ändert sich von „Disconnected“ auf „Connected“, wenn zuvor alles korrekt eingerichtet wurde. Außerdem ändert sich nach dem korrekten Empfangen des Akku-Standes auch der Eintrag unter „Batt“ auf den Ladestand des Akkus.

Hier werden alle zurzeit verbundenen elektronischen Westen und Joysticks angezeigt und die Verbindung kann auch getrennt werden.

Hinweis: Für den Trainingsmodus muss lediglich eine Weste verbunden sein, im Combat-Modus müssen zumindest 2 elektronische Westen korrekt verbunden sein.
Nachdem die Westen verbunden sind, klicken Sie auf Close.

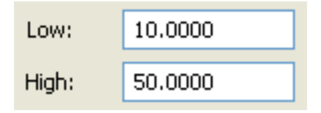
8 Settings

Allgemeine Einstellungen:



Hier kann die Datenbank für die Poolliste ausgewählt werden. Diese ist für den Combat-Modus zwingend erforderlich. Die Poolliste wird von der CTM-Software für den Combat-Modus vorbereitet und ausgelost und muss dann hier ausgewählt werden um das Turnier auszutragen. Im Trainings-Modus sollte die mitgelieferte Datenbank (DataDefault.ctm) ausgewählt werden. Aus ihr werden Standard-Informationen ausgelesen, die auch im Trainings-Mode nötig sind.

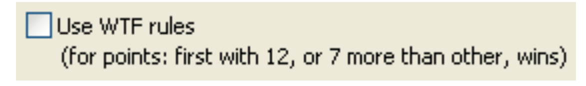
Oder es wird die TaekoPlan Software verwendet (siehe dazu Handbuch Taekoplan).



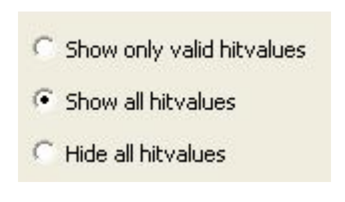
Hier kann der Schlaglevel („Hit level") in Joule für den Trainings-Modus eingestellt werden. Der obere Schwellenwert („High") stellt die Schwelle der Kraft dar, ab der ein technisch sauberer Schlag gezählt wird. Die untere Schwelle („Low") gibt an, ab welcher Kraft ein Schlag zur Anzeige gebracht wird.
Unser Tipp: Legen Sie die untere Schwelle („Low") im Training immer auf 0 fest.



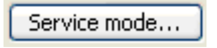
Hier kann die standardmäßige Überprüfung auf Softwareupdates (funktioniert nur bei vorhandener Internetverbindung) beim Programmstart aktiviert werden.
Unser Tipp: Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie zumindest gelegentlich die Möglichkeit zu einer Internetverbindung haben.



Die WTF-Regelung „Gewinner ist der Erste, der 12 Punkte oder einen Vorsprung von 7 Punkten erreicht hat", kann hier deaktiviert werden. Bei Benutzung dieser Einstellung ist laut Reglement der WTF die gleiche Westengröße beider Kämpfer verpflichtend.
Unser Tipp: Wählen Sie bei Wettkämpfen immer diese Einstellung.



Mit dieser Einstellung kann ausgewählt werden, ob die eigentliche Schlagkraft („Show hitvalues"), ob nur gültige Schläge über der Schwelle („Show only valid hitvalues"), oder gar keine Schlagkraft („Hide hitvalues") während des Kampfes angezeigt wird.



Dieses Menü ist ausschließlich berechtigten Technikern zu Service-zwecken vorbehalten und daher durch ein Kennwort geschützt.

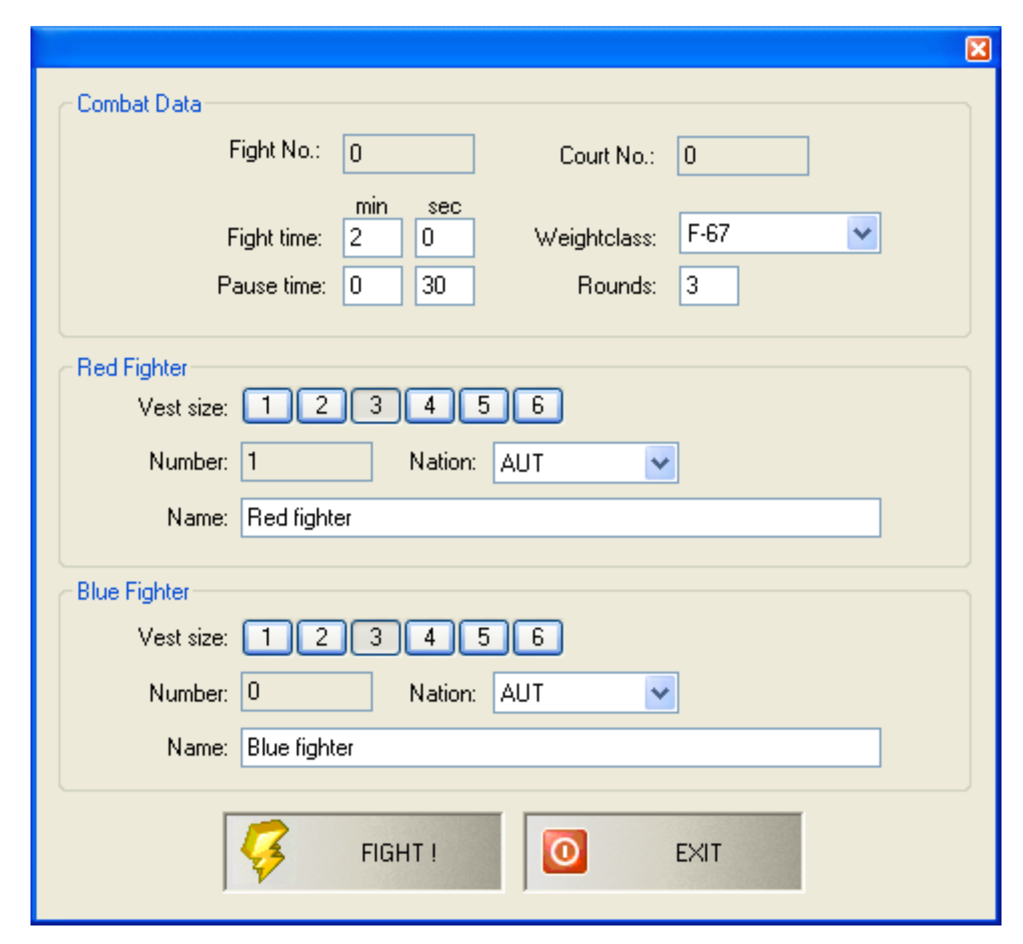
Zwei Bewertungsmöglichkeiten sind in der Software einstellbar: „Electronic Body Protector" zur Verwendung der elektronischen Weste (ESM / Joysticks werden für Kopftreffer verwendet) und „Handscoring" zur Verwendung der Scoring Machine / Joysticks für Körper- und Kopftreffer (elektronische Weste wird nicht verwendet).

Wenn Sie alle Einstellungen für Ihre Zwecke geändert haben, klicken Sie auf Apply. Der EBP ist nun bereit für die Verwendung.

9 Trainings Modus

Hier sind dem Benutzer sämtliche Einstellungen freigestellt. Dieser Modus empfiehlt sich für Trainingskämpfe oder kleine Einzel-Austragungen. Hier wird keine Poolliste verwendet und der Schlaglevel für den entsprechenden Kampf kann manuell eingestellt werden.

Kampfdaten



Die Einstellung des Schlaglevels kann in den Settings gemacht werden. (Siehe: Kapitel 8 Settings) Bei der Auswahl der Gewichtsklasse (Weightclass) wird automatisch der empfohlene Hitlevel für den anstehenden Kampf hinterlegt. Nur wenn keine Weightclass ausgewählt wurde, gilt der händisch eingetragene Hitlevel. Analog zum Combat-Modus muss auch hier wieder die richtig angelegte Westengröße (vest size) eingestellt werden, bevor mit dem Button „FIGHT !“ der Kampf gestartet werden kann. Nachdem ein Kampf beendet wurde wird wieder das Dialogfeld für den Trainings-Modus angezeigt.

Hinweis: Bei Eingabe der Gewichtsklasse wird der Schwellenwert automatisch eingestellt, auch wenn vorher bereits ein anderer Wert bei den „Settings“ eingegeben wurde. Ist dies nicht gewünscht, empfiehlt es sich die Gewichtsklasse zu überspringen.

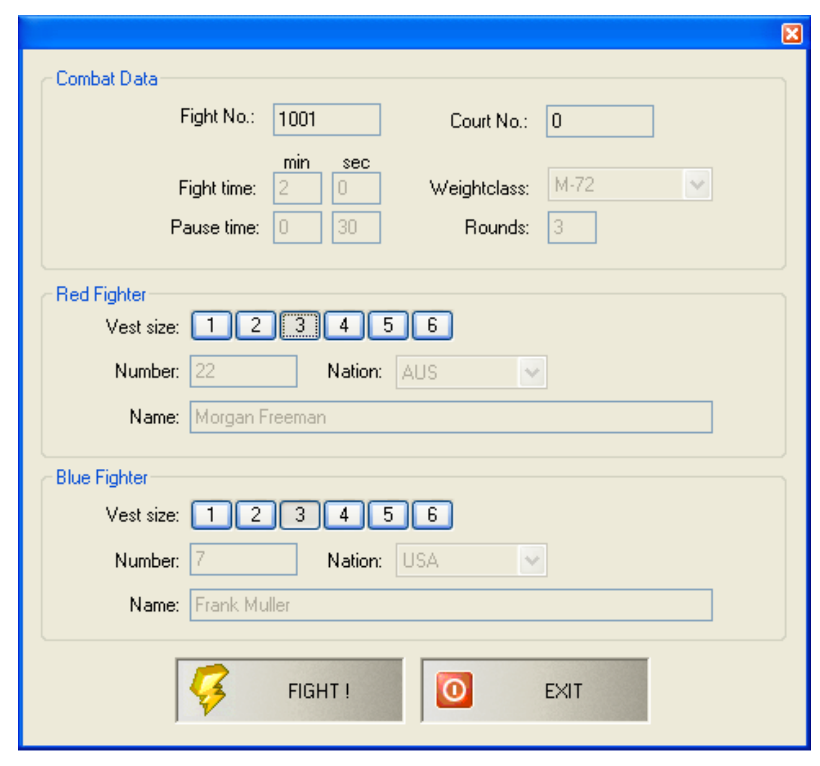
Combat Modus

Im Combat-Modus kann ein komplettes Turnier ausgetragen werden. Hierbei wird die fertig ausgeloste Datenbank aus der CTM-Sofware geladen und die Kämpfe entsprechend der Poolliste nacheinander aufgerufen.

Die Datenbank der aktuellen Poolliste kann über die „Settings“ in der Hauptoberfläche eingestellt werden. Es sollte auch immer überprüft werden, ob die richtige aktuelle Datenbank ausgewählt wurde.
(Siehe: Kapitel „Settings“)

Vor dem Beginn jedes Kampfes werden noch die wichtigsten Daten in einem separaten Fenster angezeigt über das dann der Kampf bestätigt und gestartet werden kann:

Kampfdaten



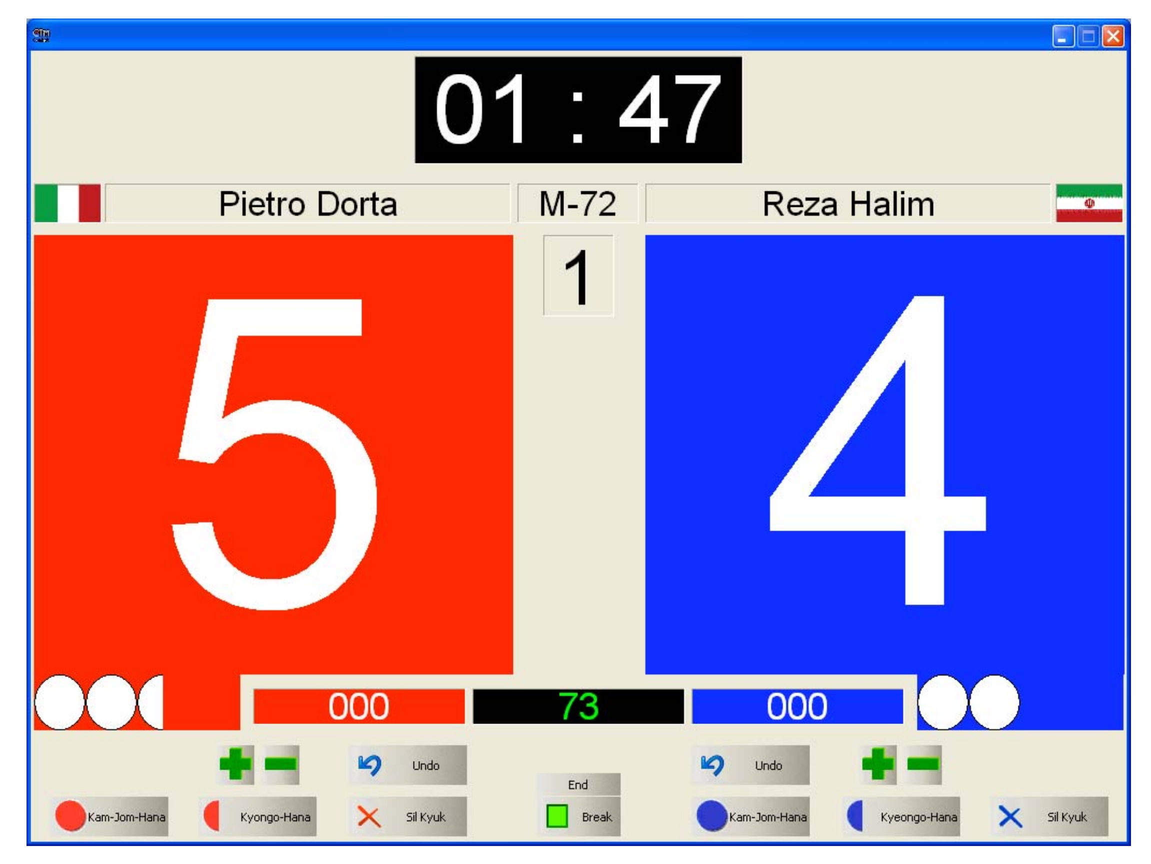
Die Anzeige beinhaltet alle wesentlichen Daten und es ist kein Einfluss mehr darauf möglich (im Gegensatz zum Trainings-Modus). Nur die richtig angelegte Westengröße muss ausgewählt werden. Durch bestätigen mit dem Button „FIGHT !“ wird der aktuelle Kampf gestartet.

Hinweis: Dieses Dialogfeld wird nach jedem Kampf wieder angezeigt, entsprechend mit den Daten des nächsten Kampfes in der Poolliste, so lange bis keine Kämpfe mehr auszutragen sind.

10 Der Kampf

Wird ein Kampf im Trainings- oder Combat-Modus ausgewählt und gestartet, gelangt man in die Oberfläche für den Kampf selbst. Von nun an gibt es auch keinen Unterschied mehr zwischen dem Trainings- und Combat-Modus. In dieser Oberfläche werden aktuelle Punktestände, Strafpunkte und Verwarnungen und weitere Daten angezeigt. Außerdem stehen für den Hauptkampfrichter Eingaben zur Verfügung, um damit ins Kampfgeschehen eingreifen zu können.

10.1. Anzeige



Die großen Anzeigen links und rechts zeigen die aktuellen Punktestände an. Diese werden auch automatisch aktualisiert, wird ein gültiger Treffer auf eine der Westen gelandet oder ein Kopftreffer von den Kampfrichtern mittels der Joysticks signalisiert.

Die Anzeige oben in der Mitte stellt die Rundenzeit dar, sie läuft in Weiß ab. In den Pausen zwischen den Runden läuft die Zeit in Grün rückwärts auf 0, in einem Break (Kämpferminute) läuft die Zeit in Rot ab und schaltet anschließend wieder automatisch auf die Rundenzeit um.

01 : 47 01 : 47 01 : 47

Darunter befindet sich die Anzeige für die Kämpfernamen und die Nationsflaggen, sowie in der Mitte die aktuelle Gewichtsklasse in der gekämpft wird.



Unterhalb der Gewichtsklasse befindet sich die aktuelle Rundennummer →

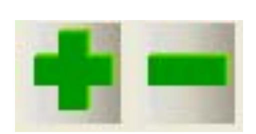
Die Anzeigen unter den Punkteständen signalisieren die Strafpunkte beziehungsweise Verwarnungen. Ein voller Punkt bedeutet dabei einen Strafpunkt und ein halber Punkt eine Verwarnung:



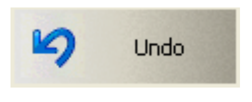
Zwischen diesen Anzeigen werden die Schlagwerte angezeigt. In der Mitte wird die aktuelle Schwelle angezeigt. Wird ein Schlag mit einer Kraft oberhalb dieser Schwelle erzielt, so wird ein Punkt gezählt. Links und rechts daneben wird die Kraft angezeigt mit der der letzte Treffer auf die Weste geschlagen wurde. Dabei werden auch Werte unterhalb der Schwelle angezeigt:

10.2. Eingaben

Im unteren Bereich der Anzeige befinden sich die Eingabe-Möglichkeiten für den Hauptkampfrichter:



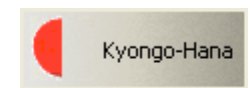
Über diese Tasten können dem Kämpfer manuell Punkte gegeben werden. Beziehungsweise nicht gerechtfertigte Punkte können wieder abgezogen werden. Ein Punkte-Abzug muss dabei separat bestätigt werden.

Mit dieser 

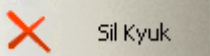
Funktion kann nur die zuletzt getätigte Handlung rückgängig gemacht werden.



Hiermit werden die Strafpunkte vergeben. Der Punkt wird sofort entsprechend angezeigt und der gegnerische Kämpfer erhält einen zusätzlichen Punkt auf der Punkteanzeige.

Mit diesem 

Button werden Verwarnungen vergeben. Zwei Verwarnungen bedeuten automatisch einen Strafpunkt.



Dieser Button disqualifiziert den Kämpfer.
Der Kampf ist zu Ende.

10.3. Start/Pause/Break



Mit dem „Start“ Button wird der Kampf gestartet. Erst jetzt fängt die Rundenzeit an zu laufen und erst jetzt werden Treffer auf der elektronischen Kampfweste auch gezählt. Nachdem eine Runde beendet wurde läuft automatisch die Pausenzeit ab und nach der Pause geht es erst wieder durch bestätigen auf „Start“ weiter.



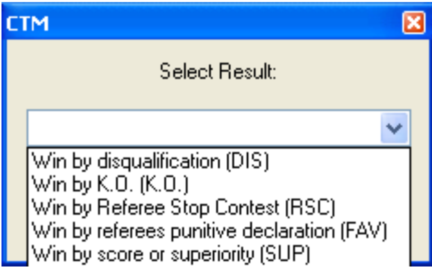
Während des laufenden Kampfes ändert sich der „Start“ Button in den „Break“ Button um. Klickt man nun hierauf, so wird der Kampf pausiert, auch Treffer werden jetzt nicht gezählt und die Break-Zeit läuft ab. Wird während dessen erneut „Start“ gedrückt, wird der Kampf wieder fortgesetzt.

10.4. Kampfende

Ist ein Kampf zu Ende, sei es durch Punktevorsprung, Ablaufen der Zeit, Disqualifikation oder sonstiges, wird automatisch der Gewinner ermittelt. Der Gewinner bleibt dabei in seiner ursprünglichen Farbe (Rot oder Blau) stehen und der Verlierer wird Grau hinterlegt.
Steht nach Ablauf der normalen Kampfzeit noch kein Gewinner fest, wird eine zusätzliche Runde, die so genannte „Sudden-Death“ Runde ausgetragen. In dieser zusätzlichen Runde wird der erste Kämpfer, der einen gezählten Treffer landet, zum Sieger gekürt.

Nachdem nun ein Kampf zu Ende ist und der Sieger feststeht kann man den Kampf über den Button „End“ beenden. Über diesen Button kann ein Kampf auch sonst jederzeit beendet werden. Wird allerdings der Kampf vor dem normalen Kampfende manuell beendet, wird kein Sieger ausgewertet.

Steht nun ein Sieger fest und wurde das Ende des Kampfes über den „End“ Button bestätigt, wird noch ein Dialogfeld eingeblendet um ein Resultat auszuwählen. Dabei stehen vordefinierte Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung oder es kann ein benutzerdefiniertes Resultat eingegeben werden.



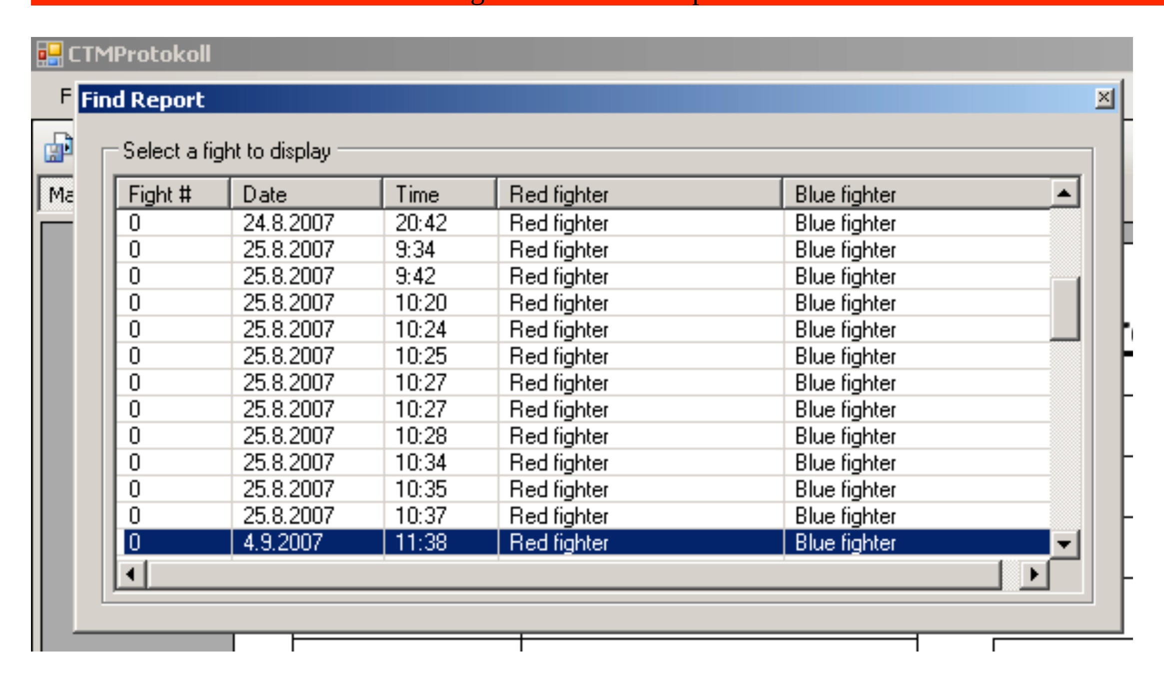
Wurde der Kampf über den Combat-Modus gestartet wird nun das ausgewählte beziehungsweise eingegebene Resultat und der Sieger in die Poollisten-Datenbank geschrieben und der nächste Kampf wird geladen und kann gestartet werden.

Hinweis: Wenn Sie das Programm beenden ist es notwendig, zuerst im Menüpunkt Devices die Geräte deinstalliert werden (disconnect).

10.5. Kampf Protokoll

Sie gelangen zum Kampfprotokoll über das Windows Startmenü unter Programme – CTM Manager – Protokoll.

Im CTM Protokoll können Sie den gewünschten Kampf auswählen und das Protokoll öffnen.



Fight #	Date	Time	Red fighter	Blue fighter
0	24.8.2007	20:42	Red fighter	Blue fighter
0	25.8.2007	9:34	Red fighter	Blue fighter
0	25.8.2007	9:42	Red fighter	Blue fighter
0	25.8.2007	10:20	Red fighter	Blue fighter
0	25.8.2007	10:24	Red fighter	Blue fighter
0	25.8.2007	10:25	Red fighter	Blue fighter
0	25.8.2007	10:27	Red fighter	Blue fighter
0	25.8.2007	10:27	Red fighter	Blue fighter
0	25.8.2007	10:28	Red fighter	Blue fighter
0	25.8.2007	10:34	Red fighter	Blue fighter
0	25.8.2007	10:35	Red fighter	Blue fighter
0	25.8.2007	10:37	Red fighter	Blue fighter
0	4.9.2007	11:38	Red fighter	Blue fighter

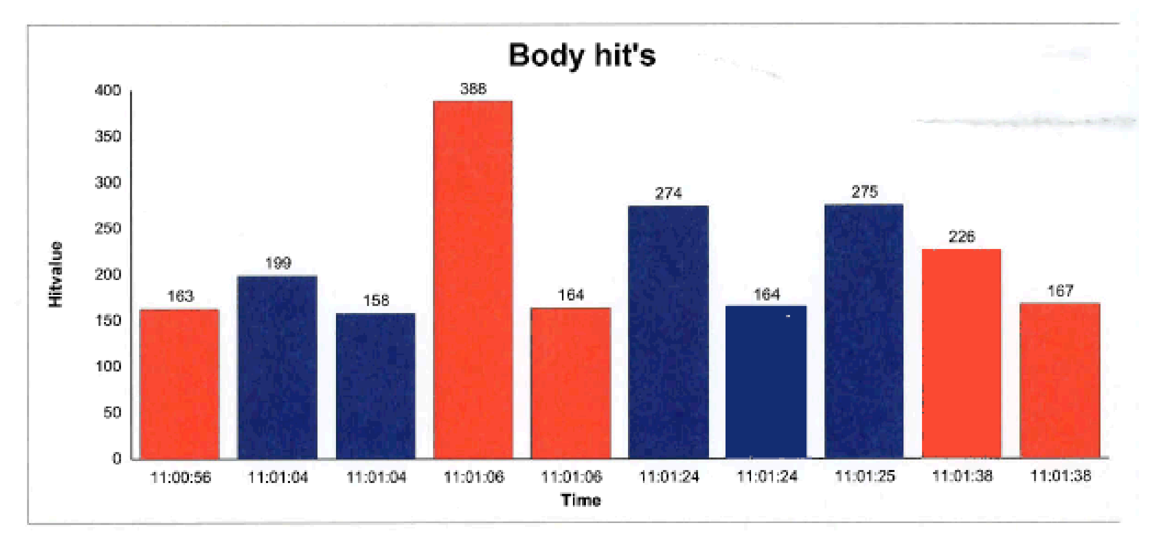
Fightnumber:	1001
Event time:	18.09.2007 11:00:45
Weight class:	M-72
Court nr.:	0
Hitlevel:	220,00

WTF rules:	YES
Handscoring:	NO

Fighter	Name	Nation
Red	Morgan Freeman	AUS
Blue	Frank Muller	USA

Result:	Win by withdrawal (WD)	4:4

Hier können Sie die wichtigsten Informationen und Daten des Kampfes ablesen.



Hier werden nacheinander die erzielten Wertungen mit Uhrzeit und Schlagstärke angezeigt.

Head hit's

Morgan Freeman	11:01:33
Frank Muller	11:01:43

Hier werden die manuell registrierten Kopftreffer mit genauer Kampfzeit angezeigt.

Referee Action's

11:00:51	Fight started.
11:01:53	End of fight.

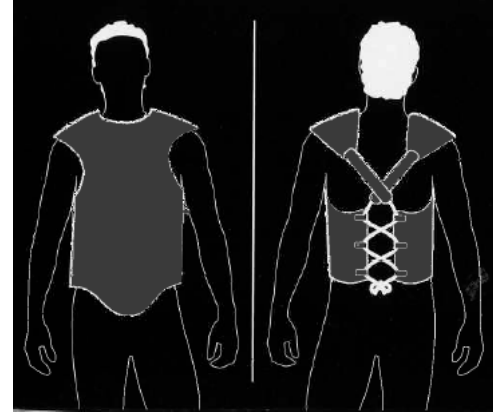
Hier werden alle Aktionen des Kampfrichters mitprotokolliert.

11 Hinweise

11.1. Akku

Die elektronische Kampfweste ist mit einem modernen Hochleistungsakku ausgestattet, der im voll geladenen Zustand einen fünf- bis achtstündigen Betrieb zulässt. Um für einen geplanten Einsatz stets die volle Kapazität des Akkus zur Verfügung zu haben, wird empfohlen, die elektronische Sensoreinheit prinzipiell einige Stunden vor dem Einsatz mit dem beiliegenden Steckerladegerät nachzuladen. Ein „Memoryeffekt“ ist bei dem verwendeten Akkutyp nicht zu befürchten. Sobald die Akkukapazität im aktiven Einsatz einen bestimmten Mindestwert erreicht hat, erfolgt, die Meldung „low battery“ am PC. Innerhalb der nächsten 15 Minuten sollte jetzt der aktive Einsatz der elektronischen Kampfweste beendet und der Akku wieder aufgeladen werden.

11.2. Befestigung



Um den größtmöglichen Schutz zu erreichen, verwenden Sie die für Ihre Körpergröße entsprechende Elektronische Kampfweste (siehe Größentabelle im Booklet)

Die elektronische Kampfweste ist mit der farbigen Seite nach außen zu tragen. Bitte achten Sie darauf, dass die Elektronische Kampfweste nicht wesentlich größer ist, als die eigentliche, verstärkte Schutzfläche. (siehe dazu Befestigungs- und Benutzerhinweise Booklet).
Die Elektronische Kampfweste muss individuell angepasst werden. Auf einen angenehmen und festen Sitz ist zu achten, ohne die Blutzirkulation zu unterbinden. Die elektronische Kampfweste ist so zu befestigen, dass sie während des üblichen Gebrauchs an der richtigen Stelle bleibt. Die Weste ist entsprechend der Darstellung zu befestigen.

11.3. *Sicherheit*

Keine strukturellen Veränderungen oder unsachgemäßen Gebrauch an der Elektronischen Kampfweste vornehmen, da dadurch z.B. die Leistungsfähigkeit in gefährlicher Weise verringert würde. Bitte beachten Sie, dass bei Verwendung der Kampfweste ohne Inlett nur unzureichende Dämpfungs- und Schutzeigenschaften erreicht werden. Die Weste sollte deshalb nicht ohne Inlett verwendet werden.

Zum Laden des Akkus und zum Wechseln des Inletts kann die Elektronische Kampfweste mittels Klettverschluss geöffnet und geschlossen werden. Bitte beachten Sie, dass Sie jedoch unter keinen Umständen das Inlett oder die elektronische Sensoreinheit öffnen bzw. beschädigen, da sonst die Garantie erlischt.

Unser Tipp: Trainieren Sie Kampfsport nie ohne vollständige Schutzausrüstung. Die elektronische Kampfweste kann mit anderen notwendigen Schutzausrüstungen kombiniert werden, wenn diese das nicht ausschließen.

Sehr Wichtig!

- Weste immer am Körper anliegend tragen. Nur dadurch stimmen die erzielten Joule Werte!
- Nie die Weste während der Benutzung vom Körper wegdrücken. Dadurch wird die Weste zerstört!



11.4. *Ausschalten*

Wenn Sie den Betrieb wieder beenden möchten, deaktivieren Sie bitte zunächst die Sensoren im Programm CTM Manager. Danach drücken Sie den Einschaltknopf (6) bis die Kontrollleuchte (5) erlischt. Damit wird angezeigt, dass der Sender (B) und damit auch die Weste (A) deaktiviert sind. Sie können nun das Wettkampfprogramm auf Ihrem PC beenden.

11.5. Lagerung und Transport

Die Lagerung und der Transport sollten in der ursprünglichen Form, trocken und unter Vermeidung von langer, starker Sonneneinwirkung, sein. Eine Lebensdauerreduzierung kann durch hohe Temperaturschwankungen oder mechanische Einwirkung entstehen.

11.6. Abnutzung

Eine Verringerung des Dämpfungswertes kann im Normalfall nach 3-4 Jahren Beanspruchung erfolgen. Bei übermäßiger bzw. unverhältnismäßig starker Beanspruchung gegebenenfalls früher.
Beschädigungen, z.B. Kerben, Risse, offene Nähte aber auch Verschmutzungen können die Schutzwirkung herabsetzen. Vor und nach dem Gebrauch sollte die Elektronische Kampfweste auf Schäden wie z.B. Risse, Löcher, etc. kontrolliert werden. Schadhafte Elektronische Kampfwesten sind sofort auszuwechseln.

11.7. Reinigung

Sollten Sie einmal die elektronische Kampfweste, beispielsweise zum Zwecke der Reinigung, öffnen müssen und dabei die einzelnen Module (Schlauchanschluss (4), Schlauchverbinder (3), Verbindungsschlauch (2), Ventilanschluss (1), Inlett (A)) entfernen, achten Sie darauf, dass diese beim späteren Zusammenbau wieder an der gleichen Position und in der gleichen Lage eingebaut werden. Nur so ist die einwandfreie Funktion gesichert.
Zum Reinigen sollte ein weiches, feuchtes Tuch benützt werden. Bei hartnäckiger Verschmutzung kann eine Seifenlösung verwendet werden. Sie können die Elektronische Kampfweste mit einem weichen Tuch trocknen. Zum Reinigen sollte niemals Alkohol, Farbverdünner, Benzin oder mit Chemikalien behandelte Tücher verwendet werden, da diese die Oberfläche der Elektronischen Kampfweste beschädigen könnten.

Hinweis: Ohne Inlett (A) hat die Schutzweste nur eine unzureichende Schutzfunktion.

12 Stichwort Verzeichnis

13 FAQ

Q: Wie wird die Bluetooth Verbindung hergestellt?
A: Bluetooth Sticks sind immer mit den Microsoft Windows XP Treibern zu installieren. Mitgelieferte Treibersoftware bei den Sticks verursacht fast immer Fehler im Verbindungsaufbau. Daher immer die Windows Treiber verwenden und nicht über die mitgelieferte Bluetooth Software CD installieren! Im Zweifelsfall hält Ihr adidas Händler einen geeigneten Bluetooth Stick für Sie bereit.

Q: Ist die Sicherheit der Übertragung vom EBP zum Laptop gewährleistet?
A: Die Übertragung ist mehrfach gesichert. Zum einen wird jeder Sender mit seiner weltweit einzigartigen Mac-Adresse angesprochen, zum anderen werden die Daten verschlüsselt und per „Channel hopping“ gesendet.

Q: Wertet sie auch „illegale“ Techniken?
A: Bedingt durch die physikalischen Eigenschaften sind Wertungen durch unerlaubte Techniken prinzipiell möglich. Sie werden aber weitgehend von der Software ausgeschlossen. Kritischer Übergang ist der Schienbeinbereich. Da auch im täglichen Taekwondo Wettkampf der untere Bereich des Schienbeines (entgegen dem WTF Reglement) seit zwei Jahrzehnten als Treffer gewertet wird, ist eine genaue Abstufung, ab wann ein Schienbein nicht mehr gewertet werden soll, sehr schwer zu definieren. Es macht jedoch in der Praxis keinen Sinn, mit dem oberen Schienbeinbereich zu punkten, da dadurch die Distanz zum Gegner aufgegeben wird und zumal die Technik, bedingt durch den geringeren Hebel des Schlages, weniger kraftvoll ausfällt. Zudem steht es dem Kampfleiter jederzeit frei, solche Techniken ähnlich wie einen Tiefschlag mit einer Verwarnung oder gar Minuspunkt zu bestrafen bei gleichzeitiger Rücknahme des eventuell erfolgten Wertungstreffers. Dadurch wird die Sinnhaftigkeit eines bewussten Antrainierens einer solchen Technik wohl sehr in Frage gestellt.

Q: Lebensdauer des EBPs?
A: Der elektronische Part des EBP hat eine Lebensdauer von vielen Jahren. Die Hülle und der PU-Schutzkern unterliegen der natürlichen Abnützung einer herkömmlichen Weste, können aber nach Verschleiß gegen eine neue Hülle/PU-Kern ausgetauscht werden. Die Funktionalität wird dadurch nicht beeinträchtigt

Q: Wie lange hält die Batterie des Senders des EBP?
A: Je nach Anzahl der Treffer kann eine Weste 6-8 Stunden online sein. Naturgemäßg ist die Betriebszeit des Akkus auch von den Temperaturen abhängig. Bei niedriger Temperatur sinkt die Leistung entsprechend ab (siehe Mobiltelefon).

Q: Findet bei Absenkung der Batteriespannung des Senders eine Warnung statt?
A: Sobald die Batterie in einen kritischen Bereicht kommt, wird eine Warnmeldung an den Computer gesandt. Es besteht dann immer noch die Funktionalität für zwei weitere Kämpfe, es empfiehlt sich jedoch den Sender zu tauschen.

Q: Kann der Sender im Sportbetrieb beschädigt werden?
A: Der Sender ist so platziert, dass er durch Schläge nicht beeinträchtig wird. Wenn ein Sportler jedoch mit einem harten Gegenstand exakt auf dieser Stelle auftrifft, kann es durchaus sein, dass das Gehäuse Schaden davonträgt. In dem Fall ist ein Austausch vorzunehmen. Die neue Sendergeneration wird mit einem extrem robusten Gehäuse ausgestattet sein, das auch höchster Belastung standhält.

Q: Ist die Weste WTF anerkannt?
A: Der EBP wurde durch die WTF Reform-Kommission 5:3 approved. Die WTF Lizenzierung ist in Bearbeitung.

Q: Existieren andere Genehmigungen?
A: Der EBP ist bereits approved von: European Taekwondo Union (ETU) und Ozeanian Taekwondo Union (OTU).
Weitere Kontinente in Verhandlung

Q: Sind bereits Turniere mit dem EBP durchgeführt worden?
A: Es wurden bereits an die 30 kleinere und größere Turniere damit veranstaltet. Größte Auftritte waren der Prinz Albert II Cup / Monaco am 6.Mai 2006, sowie das Olympic Youth Festival in Sydney 17.-21. Jänner 2007.

Q: Ist der EBP sonst wo im Einsatz?
A: Bereits nach Fertigung der Prototypen wurden zahlreiche Verbände und Nationalteams damit ausgerüstet. So werden diese Westen unter anderen bereits eingesetzt in USA, Kanada, Mexico, Frankreich, Schweden, Italien, Griechenland, Türkei, Deutschland, Österreich, Irland, Egypten, Thailand, Singapore, Malaysia, Indonesien, Philippinen, Japan, Taiwan, China, Korea, Australien, Ozeanien.

Q: Wird TKD durch die Weste zum Boxsport?
A: Nein, es sei denn zwei Sportler stellen sich absichtlich breitbrüstig gegenüber und üben den Kyokpa. Fauststöße werden zwar gewertet, sie bedürfen jedoch einer großen Kraft. Zwangsläufig wird eine Wertung durch die Faust in einer Kontersituation begünstigt, wo zwei Körper aufeinander zukommen (physikalisches Gesetz). Im Infight ist ein Fauststoß schwer zu realisieren, zumal der Gegner durch sein aktives Handeln der ankommenden Wucht Energie nimmt, zum anderen die Durchführung überhaupt unterbinden kann.